

PEMAKNAAN GAME ONLINE DOTA 2 (STUDI FENOMENOLOGI KOMUNITAS DOTA 2 TELKOM UNIVERSITY)

Rofi Adiputra Darmawan

Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Telkom University

Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buah Batu Bandung 40527

rofiadiputra@yahoo.com

Abstrak : Fenomena game online terjadi hampir di seluruh belahan dunia, baik di Negara barat, maupun di Negara Asia, dan Indonesia termasuk di dalamnya. Game Online ini muncul sebagai salah satu bentuk penggunaan Internet yang sudah semakin variatif. Fenomena tersebut dialami oleh sebagian kota besar di Indonesia, termasuk kota Bandung sendiri. Akibat fenomena ini, muncul berbagai macam komunitas pecinta game online, salah satunya komunitas pecinta game online Dota 2. Dengan terbentuknya komunitas tersebut, maka setiap *Player* akan memiliki pengalaman dan pandangan terhadap kesukaanya akan bermain Dota 2, baik sebelum hingga setelah menjadi *Player* Game Online Dota 2. Penelitian kualitatif ini menggunakan jenis pendekatan fenomenologi dengan paradigma konstruktivisme. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara mendalam tak terstruktur, observasi partisipatif moderat. Teknik analisis yang dilakukan dengan menggunakan tahap-tahap reduksi fenomenologi.

Penelitian ini memiliki tiga informan dari Komunitas Dota 2 Telkom University di kota Bandung. Hasil penelitian yang diperoleh adalah akibat dari kecanduan akan game online Dota 2, ketiga informan tidak lagi menganggap Dota 2 adalah hanya sebuah permainan, yakni menurut mereka game tersebut adalah sebagai sumber penghasilan, media pembelajaran, setengah kehidupan, dan sebagai aktivitas wajib yang harus dilakukan setiap harinya. Kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian ini adalah ketiga informan menjadi kecanduan dengan game online Dota 2 dan memiliki banyak perubahan diri semenjak mulai dan terus bermain dan masuk dalam komunitas Dota 2 Telkom University Bandung. Ada tiga hal yang mendukung informan menjadi kecanduan, yakni Daya tarik game itu sendiri, Manfaat yang di dapat dengan bermain, dan faktor pertemanan dan lingkungan informan.

Kata kunci : Game online, Dota 2, Pemaknaan, Komunitas, Perubahan Diri

ABSTRACT : Online gaming phenomenon occurs in almost all parts of the world, both in the West, as well as in Asian countries, and Indonesia included. Online gaming is emerging as one of the forms of Internet use that has been more varied. The phenomenon experienced by most major cities in Indonesia, including Bandung city. Due to this phenomenon, communities of online game lovers began to emerge, one of which is the community of online game Dota 2 lover. With the formation of the community, then each player will have the experience and views on their will to play Dota 2, both before until after becoming Player Online Game Dota 2. This qualitative study using phenomenological approach to the type of constructivism. Data collection techniques are not structured in-depth interviews, participant observation moderate. Engineering analysis performed using phenomenological reduction stages.

This study has three informants from the community Dota 2 Telkom University in Bandung. The results obtained are the result of addiction to online games Dota 2, a third informant no longer considered Dota 2 is only a game, they think the game is as a source of income, instructional media, half-life, and as a mandatory activity that must be done everyday. The conclusion of this study is the third informant became addicted to an online game Dota 2 and has a lot of self-change since start and continue to play and enter the Dota 2 community Telkom University in Bandung. There are three things that support the informer became addicted, the attraction of the game itself, benefits that can be played, and a factor of friendship and neighborhood of informants.

Keywords: Online Games, Dota 2, Meanings, Community, Self-Changes.

PENDAHULUAN

Munculnya Internet, turut melahirkan bentuk media baru. Media online (online media) atau sering juga disebut cybermedia (media siber), internet media (media internet) dan new media (media baru) secara sederhana dapat diartikan sebagai media yang tersaji secara online di situs web (website) internet. Media online memiliki jangkauan yang luas yaitu menjangkau seluruh dunia yang memiliki akses internet.

Internet dianggap sebagai sarana memudahkan pertukaran informasi, tetapi karena perkembangan teknologi yang seakan tanpa batas dan selalu menimbulkan hal-hal baru dalam bidangnya, sekarang mulai bermunculan akibat pertemuan komunikasi dan interaksi dengantechnologi komputer. Salah satunya adalah multi user games (game banyak pengguna) atau yang lebih dikenal dengan istilah *game online*

Game online sendiri mulai muncul di Indonesia pada bulan maret 2001. Dalam kurun waktu beberpa tahun terakhir ini, *online game* telah mengalami perkembangan yang amat pesat. – Permainan Online (*online games*) atau disebut juga permainan daring (dalam jaringan) adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (internet), sebagai medianya.

Salah satu *Game online* terpopuler saat ini adalah “Dota 2”. Dota 2 adalah singkatan dari (*Defence of The Ancients 2*). Dota 2 merupakan sebuah *game online* dengan Platform PC (*Personal Computer*), yang berjenis MOBA (*Massive Online Battle Arena*). Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, game online yang secara resmi dirilis pada tanggal 9 Juli 2013 ini, dalam waktu singkat, berhasil menduduki peringkat pertama sebagai *Most Played Online Games in The World*, pada bulan Januari 2014.

Kepopuleran *Game online* Dota 2, tentu turut didukung oleh semakin banyaknya pemain (player) game tersebut. Seperti data yang didapatkan oleh peneliti, Dota 2 sebagai game yang berbasis MOBA (*Massive Online Battle Arena*), terhitung pada bulan April 2015, dalam data statistic yang dimiliki perusahaan game tersebut, terhitung dalam satu bulan terakhir ini, terdapat lebih dari 10 Juta *Unique Player* atau pemain yang berbeda yang memainkan game ini di seluruh dunia. Hal tersebut juga di dukung dengan diadakannya kompetisi tahunan game ini di kancan International, yang diikuti oleh peserta dari berbagai belahan dunia, termasuk Eropa, China, Amerika, dan sebagainya. Kompetisi ini "*The International : DOTA 2 Championship*", yang di mulai pada tahun 2012, dan berlanjut hingga sekarang.

Akibat adanya *game online*, muncul dinamika dan hal-hal baru bagi para pemain (*gamer*). Adanya interaksi dan komunikasi yang terjadi antar pemain yang dapat mengarah kepada keterbentukannya persahabatan dan pertemanan di antara mereka, contohnya seperti terbentuknya suatu komunitas para pemain *game online*. Pada *game online* Dota 2 ini sendiri, game ini telah menjadi candu bagi para pemainnya. Peneliti seringkali menemukan fenomena, banyak pemain yang rela menghabiskan waktu dan uang yang terhitung banyak untuk bermain *game online* ini. Disamping itu dalam beberapa fenomena pula, peneliti juga menemukan akibat terlalu kecanduan terhadap game ini, banyak pemain yang tidak hanya sekedar berkorban waktu dan uang saja, tetapi mereka juga rela merubah gaya dan pola hidupnya, yang diikuti dengan perubahan aktivitas sehari-hari, kemudian berkurangnya aktivitas yang berhubungan dengan akademis, semakin buruknya sosialisasi di kehidupan nyata, dan bahkan hal-hal tersebut berpengaruh turut terhadap kesehatan diri mereka sendiri.

Berdasarkan data-data diatas, peneliti tertarik untuk meneliti fenomena yang terjadi. Penelitian ini bertujuan untuk menggali seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan oleh *game online* Dota 2 terhadap para pemainnya mengenai kehidupan sosial dan gaya hidup yang mereka lakukan, kemudian bagaimana proses mereka mengalami fenomena itu, dan seperti apa mereka memaknai pengalaman-pengalaman tersebut. Peneliti akhirnya memilih penelitian ini dengan judul **“Pemaknaan Game Online Dota 2 (Studi Fenomenologi Komunitas Dota 2 Telkom University)”**.

Interaksi Simbolik

Stephen W. Littlejohn & Karen A. Foss (2009 : 231) mengatakan, bahwa Interaksiionisme Simbolik ada untuk meneliti cara – cara manusia berkomunikasi, memusat, atau dapat membagi makna. Interaksi Simbolik menjadi paradigma konseptual melebihi dorongan dari dalam, sifat-sifat pribadi, motivasi yang tidak disadari, kebetulan, status ekonomi, kewajiban peranan, resep budaya, mekanisme pengawasan masyarakat, atau lingkungan fisik lainnya. Interaksi simbolik juga memiliki arti yang berbeda yaitu suatu cara berpikir mengenai pikiran (*mind*), diri dan masyarakat yang telah memberikan banyak kontribusi kepada tradisi sosiostruktural dalam membangun teori komunikasi. Dengan menggunakan sosiologi sebagai fondasi, paham ini mengajarkan bahwa ketika manusia berinteraksi satu sama lainnya, mereka saling membagi makna untuk jangka waktu tertentu dan untuk tindakan tertentu (Morissan & Andy Cory Wardhany, 2009:74). Interaksionisme Simbolik dapat di definisikan sebagai, cara individu memberi makna dan mengartikan atau menginterpretasikan apa yang di dapat dalam lingkungan, melalui cara berinteraksi dengan orang lain.

Konsep Diri

Konsep diri (*self-concept*) adalah seperangkat persepsi yang relative stabil yang dipercaya orang mengenai dirinya sendiri. Dalam interaksi simbolik (SI) sangat tertarik dengan cara orang mengembangkan konsep diri. SI menggambarkan individu dengan diri yang aktif, didasarkan pada interaksi sosial dengan orang lainnya (Richard West & Lynn H. Turner, 2008:101). Shavelson, Hubner, & Stanton (1976) menyatakan bahwa konsep diri merupakan persepsi seseorang terhadap dirinya sendiri, dimana perspsi ini dibentuk melalui pengalaman dan interpretasi seseorang terhadap dirinya sendiri.

Metodologi Fenomenologi Craswell

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi agar melihat secara dekat dan berusaha memaknai makna dari interpretasi individual tentang pengalaman-pengalamannya. Mereka memperkenalkan bahwa terdapat banyak cara yang berbeda untuk menginterpretasikan pengalaman yang sama dan tidak pernah berasumsi bahwa mereka (peneliti) mengetahui apa makna sesuatu bagi orang yang mereka teliti. Penelitian fenomenologi ini berwujud analisis pengalaman. Bahasa pengalaman itu konkret, dengan kalimatnya yang umum dan atau menggunakan perkataan sehari hari serta berupaya menghindari penggunaan istilah-istilah teknis atau neologisme-neologisme. Fenomenologi tidak berasumsi peneliti mengetahui arti sesuatu bagi orang-orang yang sedang diteliti oleh mereka.

Peneliti menggunakan metodologi fenomeologi Craswell, dengan menggunakan teknis analisis data sebagai berikut : (a) *Epoche* (istilah reduksi data fenomenologi); (b) *Significant statements* (pernyataan yang penting). Identifikasi pernyataan-pernyataan dari informan melalui transkrip yang berisikan informasi-informasi mengenai pengalaman informan tersebut; (c) *Meaning units* atau *themes* (tematisasi). Pengelompokan pernyataan-pernyataan informan tersebut ke dalam tabel dan dipilih berdasarkan tema-tema yang berkaitan dengan topik yang juga ditentukan oleh peneliti; (d) *Textural and structural description* (deskripsi *tekstural* dan *struktural*). Deskripsi tekstural merupakan deskripsi dari “apa” yang menjadi pengalaman atau realita yang terjadi dari informan tersebut. Di dalam deskripsi tekstural terdapat *imaginative variation* yang mencari makna makna yang ada pada pernyataan informan dan akan mengarahkan peneliti untuk menyusun deskripsi struktural. Lalu, deskripsi struktural merupakan deskripsi dari “bagaimana” hal itu dialami oleh informan. Deskripsi struktural lebih kepada apa yang menjadi pemikiran informan sehingga akhirnya ia memutuskan untuk melakukannya. (e) *Essence of phenomenon* (esensi dari pengalaman). Makna yang didapat dari pengalaman-pengalaman informan yang didapat dari penggabungan deskripsi tekstural dan struktural (Creswell, 2010: 61 - 62).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses dan Pengalaman Informan Dalam Mengenal dan Bermain Game Online Dota 2

Komunitas adalah sekelompok manusia yang tinggal di berbagai lokasi berbeda, atau mungkin dengan jarak yang sangat jauh namun dipersatukan dengan minat dan kepentingan yang sama. Dapat dikatakan bahwa komunitas adalah sekumpulan orang yang tinggal di lokasi yang sama maupun berbeda (berjauhan) akan tetapi dapat berkumpul karena suatu kepentingan dan minat yang sama dan melakukan interaksi.

Salah satunya komunitas Dota 2 Telkom University, Komunitas ini terbentuk karena adanya satu dengan yang lain dari anggota kelompok yang memiliki kegemaran yang sama. Dota 2 Telkom University adalah suatu komunitas atau perkumpulan para pecinta dan pemain *game online* Dota 2. Tujuan komunitas ini dibentuk adalah untuk mewadahi dan sebagai media interaksi, berbagi informasi seputar *game*, dan komunikasi bagi para mahasiswa-mahasiswi Telkom University, yang memiliki minat dan ketertarikan terhadap *game online*, khususnya *game online* Dota 2.

Berdasarkan data yang diperoleh, masing-masing informan memiliki pandangan yang berbeda-beda terhadap *game online* Dota 2. Selama masa penelitian, peneliti melihat bahwa tidak ada informan yang tidak menunjukkan sikap antusiasnya terhadap *game online* yang fenomenal tersebut. Memiliki alasan yang berbeda, manfaat yang berbeda, hingga perubahan diri dan kebiasaan para informan juga berbeda satu dengan yang lainnya.

Pada dasarnya, setiap orang terbentuk oleh lingkungan. Perilaku, kebiasaan, norma, dan pandangan seseorang terhadap sesuatu banyak dipengaruhi oleh lingkungan. Hal ini juga berlaku terhadap informan penelitian yang merupakan anggota dari komunitas Dota 2 Tel-U. Para informan menyatakan, sebagian besar alasan dan motif mereka mengenal dan bermain game ini, terpengaruhi oleh lingkungan disekitar, yang dimana lingkungan pertemanan mereka tersebut, memberik ajakan untuk mengenal permainan ini, yang pada akhirnya mereka menjadi tertarik dan menghasilkan suatu kecanduan.

Akibat dari ketertarikan dan kesukaan para informan terhadap game online Dota 2, hal ini mendorong masing-masing individu mereka untuk memiliki lingkungan yang jauh lebih mendukung lagi, salah satunya dengan bergabung dengan komunitas. Dimana di lingkungan tersebut, mereka dapat bersosialisasi, berkumpul, mengembangkan diri, dengan ruang lingkup kelompok yang memiliki ketertarikan yang sama seperti yang para informan miliki. Dampak lebih lanjut lagi akibat dari lebih seringnya mereka bermain dan lingkungan yang makin, para informan jadi semakin kecanduan dan memiliki pandangan dan pemaknaan tersendiri akan kefanatikan dan perubahan diri mereka yang terjadi akibat game online Dota 2.

Pemaknaan Informan Terhadap Game Online Dota 2

Dalam penelitian ini, para informan memiliki pengalaman dan pemaknaan terhadap game online Dota 2, dikarena mereka sudah berulang kali berinteraksi dengan hal-hal yang terdapat dalam game tersebut selama ribuan jam, berikut dengan lingkungan mereka bermain baik di dalam game, maupun diluar game (komunitas), yang dimana melalui interaksi-interaksi tersebut, mereka dapat memaknai symbol-simbol yang ada dari proses interaksinya.

Dari banyaknya waktu interaksi yang mereka telah habiskan di dalam game, mereka jadi dapat memaknai apa yang mereka alami dan mereka rasakan semenjak mulai bermain. Terlebih, mereka mengaku banyak menemui dan mempelajari hal-hal baru, yang menurut mereka tidak bisa mereka dapatkan apabila mereka tidak memainkan game online khususnya game online Dota 2.

Temuan-temuan tersebut, membantu mereka untuk memaknai bahwa Dota 2, bukanlah hanya sekedar game. Dari hasil penelitian peneliti menemukan, Dota 2 bagi mereka, bukanlah hanya sekedar permainan, yakni sebagai hobby, sumber pendapatan keuangan, sebagai *passion*, kemudian sebagai sarana berolahraga sambil bersenang-senang, dan juga sebagai sebagian dari kehidupan dan aktivitas sehari-hari yang tidak bisa ditinggalkan.

Pandangan Terhadap Perubahan Diri dan Manfaat Bermain

Kehidupan sehari-hari seorang maniak dengan *game online* dengan yang tidak maniak akan game online, sangat jauh berbeda. Dota 2 sudah sangat melekat di kehidupan sehari-hari ketiga informan. Mereka mengaku bahwa mereka sudah sangat kecanduan dengan Dota 2. Terbukti dari kegiatan mereka yang hampir setiap malamnya hanya bermain Dota 2.

Akibat dari ketertarikan dan kefanatikan mereka terhadap game online Dota 2, para informan mengaku bahwa mereka rela untuk merubah pola dan gaya hidup, rela untuk berkorban kesehatan dan keuangan, dan bahkan rela untuk menelantarkan hal-hal yang berhubungan dengan hal akademis dan perkuliahan yang sedang mereka jalani.

Menurut ketiga informan, Dota 2 sudah menjadi suatu kegiatan yang wajib dimainkan jika ada waktu luang. Bahkan sekalipun tidak memiliki waktu luang, kapanpun ketika mereka sedang saat ingin untuk bermain, sebisa apapun mereka akan membuat waktu itu ada, yang tentunya dengan mengorbankan hal-hal yang lebih penting lainnya.

Tetapi disamping itu, dibalik banyaknya perubahan dan hal-hal negatif yang didapatkan ketiga informan, ada pula manfaat-manfaat dari bermain game online Dota 2. Berdasarkan data yang peneliti peroleh, para informan menyatakan bahwa manfaat-manfaat ini sangat berarti bagi kehidupan mereka, baik di dunia maya, maupun di dunia nyata. Setiap manfaat yang dirasakan, berbeda antara satu informan dengan yang lainnya, dan mereka pun memiliki pemaknaan tersendiri akan hal itu. Secara garis besar, manfaat-manfaat yang mereka akui telah mereka peroleh diantaranya, Dapat belajar cara berbisnis, Dapat belajar cara mencari uang dan berkarir, Mengasah

kemampuan logika dan berpikir cepat, Memperluas pertemanan, Belajar banyak bahasa asing, dan Melatih kondisi emosional dan kesabaran.

Pemaknaan dan pandangan masing-masing individu informan mengenai game online Dota 2, memunculkan suatu motivasi dan keinginan tertentu bagi para pemainnya dalam memainkan game online ini. Hal tersebut juga berlaku bagi ketiga informan. Sebuah game online, yang seringkali dipandang negatif oleh sebagian besar orang, ternyata bisa menghasilkan sesuatu yang baru bagi para pemainnya. Sesuatu yang tidak bisa diperoleh dari hal-hal lain, dan tidak semua orang bisa memaknai dan menghargainya.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Meskipun dari telah dipaparkan, bahwa dampak yang ditimbulkan dari kecanduan game online terlihat begitu besar dan cenderung kearah negatif, yang dimana hal itu terkesan sangat tidak normal terutama di mata orang awam dan apabila dibandingkan dengan kehidupan masyarakat selayaknya hal tersebut malah dinilai buruk dan tidak baik. Tetapi peneliti melihat bahwa para informan, justru memaknai hal yang mereka alami sebagai sesuatu yang positif. Mereka terlihat tidak begitu peduli dan tidak menghiraukan perubahan yang terjadi pada individu mereka masing-masing, sekalipun hal-hal itu telah jelas berdampak pada kehidupan mereka. Peneliti juga melihat, yang terpenting bagi mereka adalah untuk terus melanjutkan kesukaan mereka tersebut, dan selama mereka merasa senang dan merasa mendapatkan manfaat tersendiri dengan terus bermain, mereka tidak menganggap penting perubahan dan hal-hal lainnya yang terjadi pada diri mereka.

Terdapat beberapa hal atau faktor yang mendukung para informan menjadi kecanduan dengan game online Dota 2, yakni Faktor lingkungan dan pertemanan, Daya Tarik dari game itu sendiri, dan Manfaat-manfaat yang bisa didapatkan dengan bermain. Dalam penelitian ini, berdasarkan data yang diperoleh terdapat tema-tema unik yang dapat diambil dari hasil pemaknaan informan yang di dapat dengan wawancara dan observasi, yakni *Game Online Dota 2 Menarik dan Menantang, Dota 2 Bukan Hanya Sekedar Permainan, Belajar Melalui Dota 2, dan Dota 2 Adalah Candu.*

Saran

Dampak positif dan manfaat yang didapatkan oleh ketiga informan dapat dijadikan pembelajaran bagi para pembaca. Hal tersebut diharapkan merubah *image* atau persepsi masyarakat pada umumnya, yang menganggap bahwa sebuah game hanyalah suatu pekerjaan atau aktivitas yang tidak berguna dan sama sekali tidak bermanfaat. Terlihat jelas dari hasil penelitian, bahwa saat ini game online, tidak hanya sebagai sarana senang-senang dan kekanak-kanakkan bagi para pemainnya. Tetapi game online atau yang seringkali disebut sebagai *E-Sport (Electronic Sport)* telah berkembang pesat, dan semakin diakui keberadaanya bahkan di mata dunia, sebagai sesuatu fenomena yang bisa menghasilkan dan menjadi kegemaran banyak orang, dan bukan lagi hanya sekedar sebuah candu.

Daftar Pustaka

- Littlejohn, W. Stephen & Karen A. Foss. (2009). *Teori Komunikasi: Theories of Human Communication*. Jakarta: Salemba Humanika
- Moleong. Lexy J. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. (2007). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy.(2010). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung :PT Remaja Rosdakarya
- Creswell, John W. (2007). ***Qualitative Inquiry & Research Design***. India: Sage Publications.
- Bungin, Burhan. (2001). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Bungin, Burhan. (2008). *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Creswell, John W. (2007). *Qualitative Inquiry & Research Design*. India: Sage Publications.
- Morrisan, dan Corry Andy. (2009). *Teori Komunikasi*, Jakarta : PT. Ghalia Indonesia